

株式会社マーベラスAQL 2012年3月期(第15期) 事業報告書

2011年4月1日～2012年3月31日



BUSINESS REPORT



株式会社マーベラスAQL

〒140-0002 東京都品川区東品川4丁目12番8号
品川シーサイドイーストタワー5階
URL : <http://www.maql.co.jp/>



「多彩なエンターテインメントコンテンツ」を
「あらゆる事業領域」において
「様々なデバイス」向けに展開する
総合エンターテインメント企業



経営理念

「驚き」と「感動」を世界に届ける新しいエンターテインメントの創造

私たちは、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造により、世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける企業として、誰もが夢見る楽しい未来の創造に貢献します。

Mission

Excite Our Customers. Create Our Future.

Vision

世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーになる

CONTENTS

トップメッセージ P2	事業別の業績と今後の展開P9-11
特集 社長に聞く！マーベラスAQLの強みと中長期的成長戦略	P3-6	連結財務諸表(要約) P12
連結業績ハイライト P7-8	株式情報/会社概要 P13-14



代表取締役社長 許田 周一 取締役会長 中山 晴喜

**総合エンターテインメント企業として
事業拡大とグローバルな展開を図ります。**

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

現在、当社が属するエンターテインメント業界の市場環境は、目まぐるしく変化しています。特に、SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)の普及やスマートフォン市場の拡大により、ソーシャルゲームを始めとするエンターテインメントコンテンツを誰もがより自由に楽しめる環境の構築が進んでいます。

このような状況の中、昨年10月1日、「株式会社マーベラスAQL」は新たな第一歩を踏み出しました。株式会社マーベラスエンターテインメント、株式会社AQインタラクティブ、株式会社ライブウェアの3社が合併することで、有力なコンテンツを様々な形で提供できる総合エンターテインメント企業へと進化しました。その結果、当期の業績は、売上高10,423百万円となり、利益面については、営業利益1,044

百万円、経常利益1,025百万円と当初計画を達成することができました。また、当期純利益は株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併による負ののれん発生益及び繰延税金資産の計上等により3,533百万円となりました。

今後は、強力な自社IP(知的財産権)の創出・育成・強化に取り組むとともに、オンライン事業と海外ビジネスの推進を軸にした事業展開に尽力し、総合エンターテインメント企業の強みを活かして、世界を驚愕させるエンターテインメントコンテンツプロバイダーとして中長期的成長を目指してまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご指導、ご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2012年6月吉日

配当について

将来の事業拡大と財務体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、配当性向30%を目標に、継続的かつ安定的な配当を行うことを基本方針としております。



マーベラス AQL の強みと中長期的成長戦略



Q 現在、ゲーム業界の市場はどのような状況でしょうか?

国内ソーシャルゲーム市場の急速な拡大とスマートフォンの本格的普及により、国内外を問わずオンラインゲームを中心としたゲーム市場が拡大

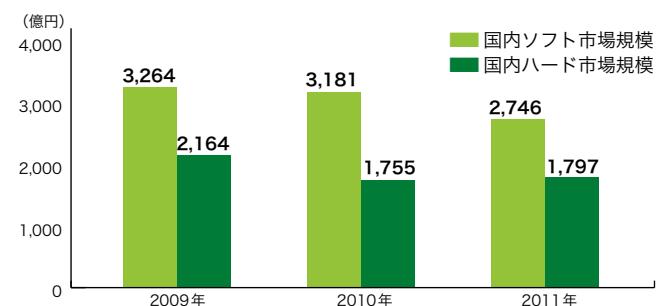
現在のゲーム業界では、ソーシャルゲームの市場が急拡大しているとともに、家庭用ゲーム市場においても縮小傾向が底打ちして復調が期待されています。また、モバイル環境が携帯電話からスマートフォンへ大きくシフトしたことで、携帯ゲームのリッチコンテンツ化が必要になってきました。リッチコンテンツとは映像や音声を利用した表現力豊かなコンテンツのことです。このような市場環境の変化は、ヒットするゲームを創るノウハウと人材力を有している当社にとっては追い風となります。

さらに、スマートフォンの本格的な普及を背景に、オンラインゲームの市場規模は国内以上に海外で大きく拡大しております。そのため、これまで以上にグローバルな展開が可能になっていきます。

国内ソーシャルゲーム市場の推移 [矢野経済研究所調べ]



国内家庭用ゲーム市場の推移 [(株)エンターブレイン調べ]



Q 社長が考えるマーベラス AQL の強みを教えてください。

「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を基盤としたオンリーワンの総合エンターテインメント企業

当社の強みは「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を事業ドメインとして、エンターテインメントコンテンツの様々な側面をカバーする強力なバリューチェーンを構築していることです。

「マルチコンテンツ」とは、豊富で有力なIPを持っていること、そして、そのIPを自ら創出・育成できるノウハウを有しているということです。当社は、変化が激しいエンターテインメント業界において、家庭用ゲームソフトを始め各分野で時流を超えて多くの人に親しまれるヒット作を生み出してきました。当社のビジネスは、この豊富で有力なコンテンツライブラリが軸となっています。

「マルチユース」とは、オンラインゲームから家庭用ゲーム、アミューズメント施設、音楽、映像、舞台公演まで、拡大するエンターテインメント領域を総合的にカバーできるということです。それによ

り、当社の有力なコンテンツを成長市場に投下することが可能となり、さらに水平展開も容易で、エンターテインメント市場において好循環ビジネスを展開することができます。

「マルチデバイス」とは、スマートフォン、タブレット等の普及に代表されるデバイスの急速な変化、多様化に関しても迅速な対応ができるということです。

つまり、当社は「多彩なエンターテインメントコンテンツ」を「あらゆる事業領域」において「様々なデバイス」向けに展開する、オンリーワンの総合エンターテインメント企業であり、収益の多様化・長期化が期待できる高収益体質のビジネスモデルが最大の強みと言えるでしょう。



- 豊富なコンテンツライブラリ
- 新規企画の創出力 (グローバルへも対応)

- 成長市場へコンテンツを投下できる
- ヒット作品の水平展開ができる
- 急速に変化、多様化するデバイスへの対応力

Q 今後の中長期的なビジョンについてお聞かせください。

コンテンツ戦略とグローバル戦略の強化により、
1,000万人のユーザーベース獲得を足掛かりに事業を拡大

これからのエンターテインメントビジネスは、どれだけ多くの人に遊んでもらえたか、喜んでもらえたかが重要だと考えます。ですから、当社のエンターテインメントコンテンツを世界中の数多くの人たちに楽しんでもらうことこそが、当社の基本的なビジョンと言えます。

それを実現させるには、まず、強力な自社IPの創出と既存IPの

強化が必要です。特に、デジタルな領域で今までにない、革新的なエンターテインメントの創造を目指して尽力していきます。また、有力な他社著作権の獲得を強化することで、全社的なライブラリの拡充を図っていきます。

一方、スマートフォン等の普及とともに、さらなる拡大が見込まれる海外市場への取り組みとして、2012年1月に海外事業部を

設置しました。また、海外子会社の機能強化を積極的に進め、オンラインゲーム等の運営やマーケティング強化を図り、北米・欧州・アジアにおける多角的事業展開を推進していきます。

このようなコンテンツ戦略及びグローバル戦略によって、オンラインゲームから家庭用ゲーム、アミューズメント施設、音楽、映像、舞台公演まで多岐にわたるそれぞれのステージでユーザーが獲得できます。そして、まずは1,000万人のユーザーを獲得した上で、さらにユーザーベースを拡大し、市場ニーズに合わせてコンテンツを投下することで、世界を驚愕させるエンターテインメントコンテンツプロバイダーへと成長することを目指します。それこそが、「世界中の人に遊んでもらいたい、喜んでもらいたい」という私たちの願いの表れなのです。



Q 株主の皆様へメッセージをお願いします。

当社は「『驚き』と『感動』を世界に届ける新しいエンターテインメントの創造」という経営理念のもと、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造により、世界の人々に「驚き」と「感動」を届けていきます。

株主の皆様には、利益に応じた適正な配当を行ってまいります。2013年3月期の配当につきましては、配当方針に基づき1,000円の配当を予定しております。

株主の皆様におかれましても、当社の企業活動に引き続きご理解を賜りますとともに、今後とも一層のご支援のほどよろしくお願い申し上げます。



当期の業績

当社グループが属するエンターテインメント業界は、ソーシャルゲームの市場規模が依然急成長を続けていることに加え、家庭用ゲーム市場におきましても新ハードの登場とソフトの拡充により復調が期待されております。また、音楽分野では、シングルCDが2年連続で前年を上回り、映像分野では、ブルーレイの拡大傾向が続いている等、市場環境が厳しい中にも明るい兆しが見えてきております。

このような状況下、当社は、2011年10月1日付の株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併により、「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を事業ドメインとして、消費者の多様化するニーズに迅速に対応し、話題性の高いコンテンツをスピーディーに開発すべく取り組んでまいりました。

当期(2011年4月1日～2012年3月31日)における当社グループの連結業績は、売上高10,423百万円、営業利益1,044百万円、経常利益1,025百万円となり、当期純利益は株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアとの合併による負ののれん発生益及び繰延税金資産の計上等により3,533百万円となりました。

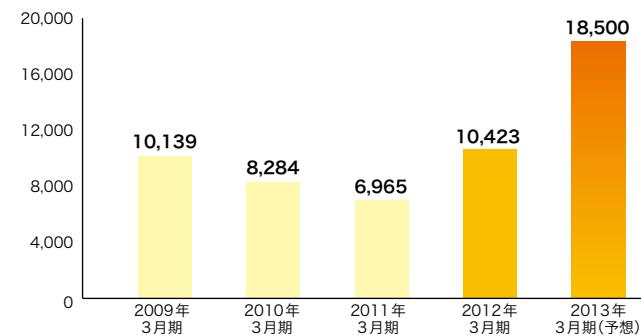
次期の見通し

当社は、2011年10月1日付で当社を存続会社とした吸収合併方式により株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアと合併し、「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を事業ドメインとする総合エンターテインメント企業としての新しいスタートを切りました。本合併により得られた膨大な顧客基盤や豊富なコンテンツライブラリを有効活用し、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において、様々なデバイス向けに展開してまいります。

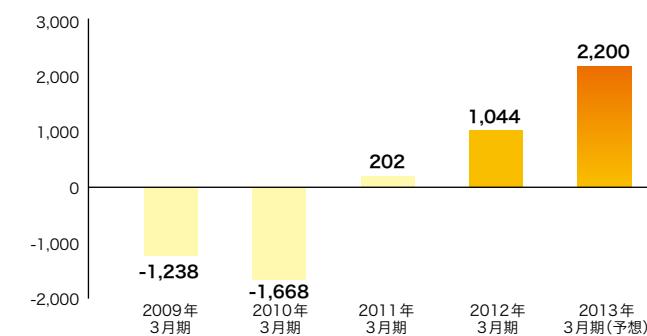
以上の取り組みにより、次期の連結業績につきましては、売上高18,500百万円、営業利益2,200百万円、経常利益2,130百万円、当期純利益1,290百万円を見込んでおります。

※当期の連結業績は、2011年10月1日の合併により、旧マーベラスエンターテインメントのみの上期業績と合併後のマーベラスAQLの下期業績の合算数値となります。
 ※グラフの2009年3月期～2011年3月期は、旧マーベラスエンターテインメント単独の業績となります。

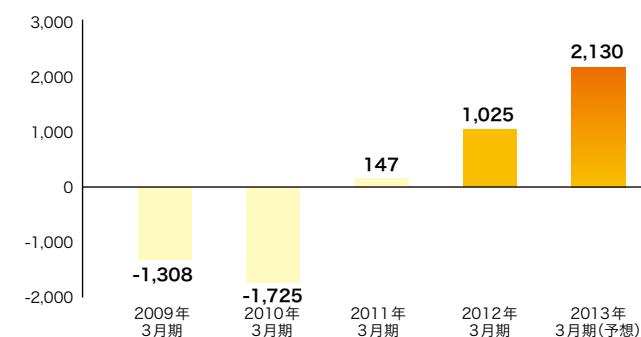
売上高 (単位:百万円)



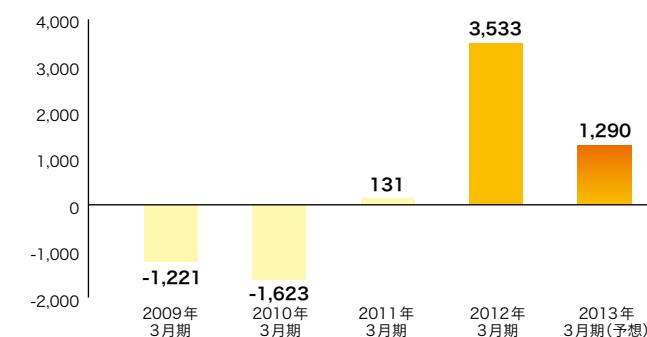
営業利益 (単位:百万円)



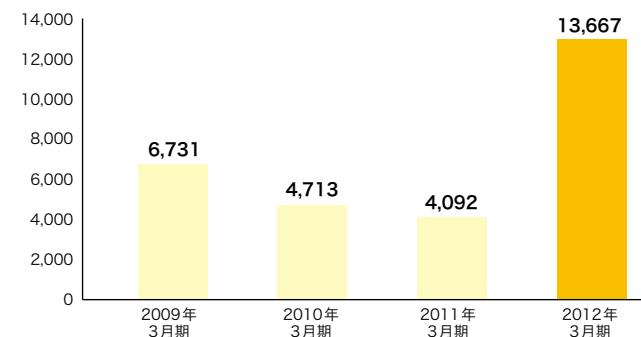
経常利益 (単位:百万円)



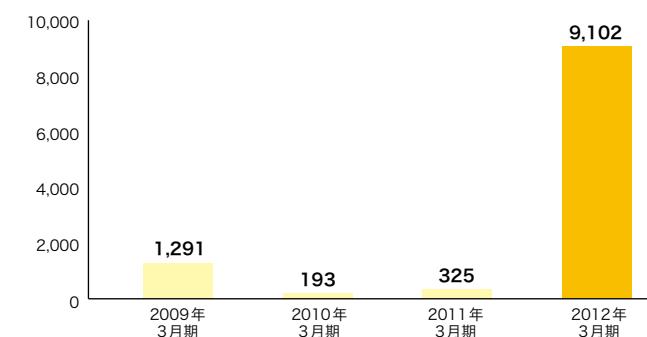
当期純利益 (単位:百万円)



総資産 (単位:百万円)



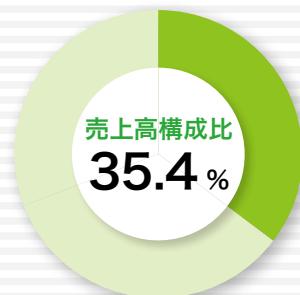
純資産 (単位:百万円)



オンライン事業

多彩なプラットフォームに向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームやアプリを開発

Online Game Business



2012年3月期 売上高
3,692 百万円

2012年3月期 営業利益
672 百万円

売上高 (単位:百万円)



営業利益 (単位:百万円)



当期の主な取り組み

「ブラウザ三国志」、「ブラウザプロ野球」、モバイル版「牧场物語」等の主力タイトルが引き続き好調に推移し収益に貢献した他、2011年10月より新たにサービスを開始した「剣と魔法のログレス」につきましても順調に推移いたしました。また、デバイスの多様化を推進し、「ブラウザ三国志モバイル」、「ブラウザプロ野球モバイル」をそれぞれサービスいたしました。

新規IPの創出・既存IPの強化 × オリジナル企画・アライアンス戦略の推進

オンライン事業、コンシューマ事業、音楽映像事業の3事業とも、ユーザーベースの拡大を図るべく、新規IPの創出・既存IPの強化に加え、オリジナル企画・アライアンス戦略の推進を行ってまいります。

今後の展開

新規・アライアンス

- 「ブラウザ三国志 (MAQL)」×「戦国BASARA (CAPCOM)」の強力タッグによるPCブラウザゲーム「ブラウザ戦国BASARA」を投入
- 「エヴァンゲリオン劇場版:破」を題材にした待望のタイトルをサービスイン

新規・オリジナル

- スーパークリエイターズシリーズ[※]のタイトルを順次投入しスマートフォン市場を開拓

[※]人気ゲームクリエイターによる、スマートフォン版「Mobage」(運営:DeNA)向けのゲーム企画開発シリーズ。

主なタイトル

ブラウザ三国志



ブラウザプロ野球



剣と魔法のログレス



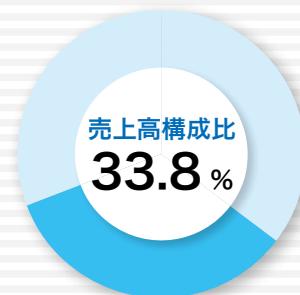
ブラウザ戦国BASARA



コンシューマ事業

家庭用ゲーム機向けゲームソフト、アミューズメント施設向けゲーム機の企画・開発・制作・販売

Consumer Game Business



2012年3月期 売上高
3,526 百万円

2012年3月期 営業利益
550 百万円

売上高 (単位:百万円)



営業利益 (単位:百万円)



当期の主な取り組み

コンシューマ部門

2012年2月に発売した「牧场物語」シリーズの新作、「牧场物語 はじまりの大地 (ニンテンドー3DS)」が、期中の累計出荷本数が19万本を超えるヒットとなり、収益に貢献いたしました。また、2011年8月に発売した「グランナイツヒストリー (PSP)」、2011年9月に発売した「閃乱カグラ 少女達の真影 (ニンテンドー3DS)」につきましても、新規オリジナルタイトルながらスマッシュヒットを記録し、今後の展開が期待できる当社の新たなIPとして確立いたしました。

アミューズメント部門

「ポケットモンスター」のキッズアミューズメントマシン、「ポケモンパトリオ」が引き続き高い人気を博し、新規パックコレクションの受注も好調に推移いたしました。その他、受託開発につきましても順調に進捗いたしました。

今後の展開

既存・オリジナル

- 人気シリーズ「ルーンファクトリー」の新作がニンテンドー3DSで初登場
- 2011年9月にニンテンドー3DSで完全オリジナル新作として発売した「閃乱カグラ」の新作を投入

既存・アライアンス

- 前作が10万本を超える販売実績を記録した「Fate」シリーズの新作を投入
- キッズアミューズメントマシンの新作「ポケモントレッタ」を7月中旬より導入

主なタイトル

牧场物語 はじまりの大地



グランナイツヒストリー



閃乱カグラ 少女たちの真影



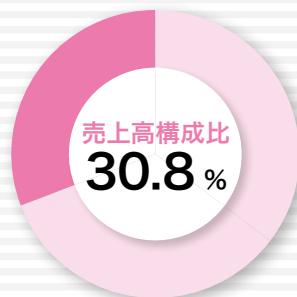
ルーンファクトリー4



音楽映像事業

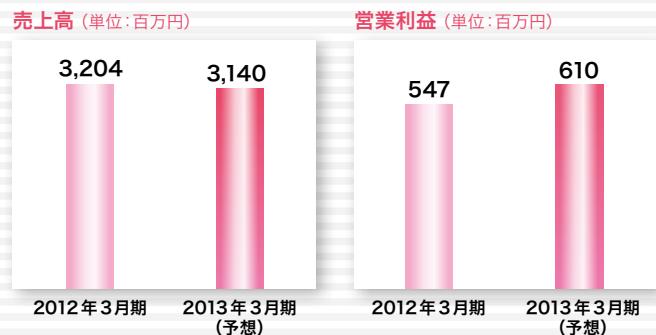
音楽・映像等多様なコンテンツの企画・プロデュース・制作・販売、
及び、舞台・ミュージカルの企画・制作・興行

Audio & Visual Business



2012年3月期 売上高
3,204百万円

2012年3月期 営業利益
547百万円



当期の主な取り組み

音楽映像制作分野

「プリキュア」シリーズが引き続き高い人気を博し、多岐に渡って収益に貢献いたしました。また、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVDや「劇場版 遊☆戯☆王～超融合!時空を越えた絆～」の映像商品、ヴィジュアル系アーティスト「vistlip」の音楽商品等の受注が好調に推移いたしました。その他、当期の映像新作として、「俺たちに翼はない」、「星空へ架かる橋」、「猫神やおよろず」のTV放送、パッケージ発売を行いました。

ステージ制作分野

主力シリーズである「ミュージカル『テニスの王子様』」において、公演3作品、コンサート1作品、合計135公演分の実績を計上いたしました。また、新規舞台作品として、「舞台『弱虫ペダル』」と「VISUALIVE『ペルソナ4』」の公演を行い、いずれも観客動員数が順調に推移いたしました。

今後の展開

既存・アライアンス

- 9年目となる「プリキュア」シリーズは、CD・DVD・ブルーレイ・映画・配信等、引き続き多角的に収益を獲得
- 10年目となる「ミュージカル『テニスの王子様』」シリーズでは、出演キャストによる運動会等の新たな取り組みにより2ndシーズンをさらに活性化

新規・アライアンス

- 人気のライトノベルを原作にしたTVアニメ「人類は衰退しました」が7月から放送開始
- 人気ゲームを原作とした「ミュージカル『薄桜鬼』 斎藤一篇」を4月・5月に公演

主なタイトル

スイートプリキュア♪



ミュージカル『テニスの王子様』
青学 vs 氷帝



劇場版 遊☆戯☆王
～超融合!時空を越えた絆～



人類は衰退しました



連結貸借対照表

科目	当期 2012年3月31日現在
資産の部	
流動資産	11,932
固定資産	1,734
有形固定資産	332
無形固定資産	733
投資その他の資産	668
資産合計	13,667
負債の部	
流動負債	4,361
固定負債	202
負債合計	4,564
純資産の部	
株主資本	9,105
資本金	1,128
資本剰余金	6,373
利益剰余金	1,630
自己株式	△ 27
その他の包括利益累計額	△ 2
純資産合計	9,102
負債純資産合計	13,667

連結損益計算書

科目	当期 2011年4月1日～ 2012年3月31日
売上高	10,423
売上総利益	4,491
営業利益	1,044
経常利益	1,025
税金等調整前当期純利益	3,150
当期純利益	3,533

連結キャッシュ・フロー計算書

科目	当期 2011年4月1日～ 2012年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,399
投資活動によるキャッシュ・フロー	435
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 479
現金及び現金同等物の期末残高	7,179

ポイント

純資産 主な増加要因は、合併および負ののれん益の計上等もあり当期純利益を3,533百万円計上したことによるものです。

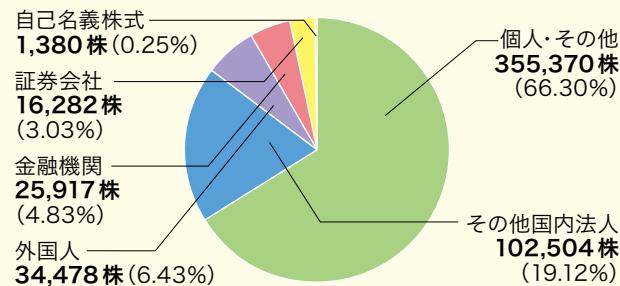
自己資本比率 財務健全性が大きく改善したことより、自己資本比率は66.6%となりました。

株式の状況 (2012年3月31日現在)

株式の状況

発行済株式の総数	535,931株
株主総数	8,836名

所有者別株式分布状況



大株主の状況

株主名	所有株式数の割合 (%)
中山 隼雄	18.32%
株式会社アミューズキャピタル	12.50%
中山 晴喜	10.22%
石井 洋児	3.58%
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.43%
ドイチェ バンク アーゲー ロンドン ビービーノントリーティー クライアンツ 613	2.84%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	1.97%
みずほ信託銀行株式会社有価証券管理信託0700018	1.76%
株式会社東北新社	1.45%
ノムラビービーノミニズ ティーケーワンリミテッド	1.39%

株主メモ

事業年度	毎年4月1日～翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月開催
基準日	3月31日(そのほか必要がある場合は予め公告いたします)
期末配当金受領株主確定日	3月31日
中間配当金受領株主確定日	9月30日
公告方式	電子公告により行います。 URL : http://www.maql.co.jp ただし、電子公告によることができない事由が生じたときは、日本経済新聞に掲載する方法により行います。
株主名簿管理人	みずほ信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都中央区八重洲一丁目2番1号 みずほ信託銀行株式会社 本店証券代行部
郵便物送付先	〒168-8507 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 みずほ信託銀行株式会社 証券代行部
電話照会先	0120-288-324(フリーダイヤル)
受付時間	土・日・祝日を除く9:00～17:00
ホームページURL	http://www.mizuho-tb.co.jp/daikou

会社概要 (2012年6月22日現在)

会社名	株式会社マーベラスAQL
証券コード	7844
設立	1997年6月25日
資本金	1,128百万円
本社所在地	東京都品川区東品川4丁目12番8号 品川シーサイドイーストタワー5階
事業内容	・オンラインゲームの企画・開発・制作・販売 ・家庭用ゲームソフトの企画・開発・制作・販売 ・音楽・映像コンテンツの企画・制作・販売 ・劇場演芸の興行
従業員数	376名(連結) ※2012年3月31日現在

役員

取締役会長	中山 晴喜
代表取締役社長	許田 周一
取締役副社長	青木 利則
取締役	松本 慶明
取締役	山角 信行
取締役(社外)	中村 俊一
取締役(社外)	藤原 洋
常勤監査役(社外)	辻 勇
監査役(社外)	西 巖
監査役(社外)	西村 勝彦

グループ会社

株式会社デルファイサウンド
XSEED JKS, Inc.
MAQL Europe Limited
株式会社アートランド
株式会社リンクシンク

ホームページのご案内

マーベラスAQLグループでは、ホームページにて即時情報開示に努めております。また、メール配信をご登録された皆様には、最新のニュースリリースやホームページの更新情報などをメール配信させていただいております。当社ホームページ「IR情報」内の「メール配信」にてご登録いただけますので、是非、ご活用ください。

<http://www.maql.co.jp/>



コーポレートサイト



IRサイト